

OS JOGOS NO COMPUTADOR

Outubro 1946 Aos 25 anos de idade, com 100.000 dólares no bolso e um pequeno Dakota DC-3, planos e ideias não faltam. Algumas melhores que outras...

Um negócio que cada vez atrai mais investigadores e curiosos são as companhias de transporte aéreo.

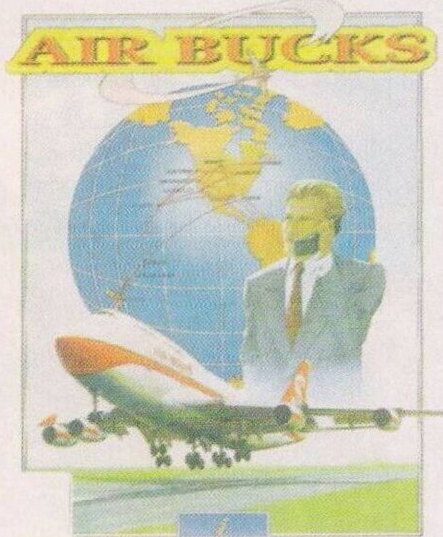
E porque não?...

Mais um desafio aliciante da firma Impressions, responsável pelos dois títulos anteriores analisados nesta rubrica — “Discovery” e “Caesar”. Ambos os jogos, aliás, quase todas as produções da Impressions padecem do mesmo mal: uma realização medíocre, sem carisma ou entusiasmo.

Os trabalhos não transmitem o ritmo necessário. Sobre a apresentação, elo fundamental da realização, também recai alguma culpa; os gráficos revelam pouco esmero: são funcionais, mas isso não é o suficiente; os jogadores exigem mais.

De regresso ao jogo deste domingo, “Air Bucks” é, simultaneamente, um simulador de linhas aéreas e de uma empresa. Este negócio fascinante é uma corrida desenfreada contra o tempo. O jogador dispõe de apenas quatro décadas para se afirmar (até aos 65 anos, idade da reforma) e deixar um legado respeitável.

A indústria dos aviões está em constante inovação, novos aviões são fabricados e novos destinos tornam-se importantes. Contudo,



“Air Bucks”

não estamos sós nesta corrida. Surgem novas companhias (quase todos os anos), umas prosperam e tornam-se fortes concorrentes (as principais são a Trans Global International, International GT e Great Times), outras abrem falência. Um triste destino ao qual o jogador não está alheio.

As principais decisões do presidente (administrador/P.D.G...) são:

— Compra de direitos de aterragem.

Cada aeroporto passa a respectiva licença apenas a duas empresas, as disputas comerciais são inevitáveis...

— Compra de novos aviões (ou venda se for o caso). Além da transacção comercial o jogador também organiza o interior do avião. Selecciona o espaço destinado aos passageiros e/ou carga, o luxo oferecido, manutenção...

— Destinos dos aviões ou rotas. Sem comentários!

— Os preços a aplicar nas três categorias: 1.ª classe, 2.ª classe ou económica e carga.

A qualquer instante o jogador pode consultar os relatórios e mapas financeiros para estudar o progresso da firma, os rendimentos dos aviões

e trajectos, avaliar a estratégia inicialmente traçada, cortar nas despesas ou investir... enfim, neste campo tudo pode ser quantificado.

Em “Air Bucks” há pequenos imprevistos que tornam a simulação mais real — greves, aumentos de preço do combustível, temporais...

Em jeito de conclusão, “Air Buck” vence como jogo de estratégia. É suportado por uma ideia bastante interessante, embora a realização não seja a mais brilhante. À semelhança de “Discovery” aconselhamos uma espreitadela.

Nome: “Air Bucks”

Género: **Estratégia**

Gráficos: **77%**

Animação: **63%**

Som: **59%**

Originalidade: **84%**

Jogabilidade: **80%**

Total: **75%**

P.V.P.: **3995\$00**

Disponível para o Commodore Amiga e compatíveis PC. Edição com manual em português.

Compatíveis PC: **184**

“Police Quest III” — A combinação do cacifo é 776

“Civilization” — Uma boa forma de apaziguar os ânimos entre os habitantes, a fim de evitar uma guerra civil, é aumentar o nível de vida — oferecendo alguns luxos.

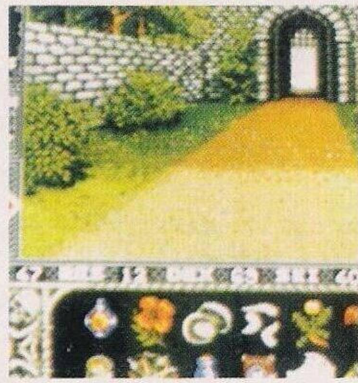
“Fascination” — O número de telefone do emprego é 2859716 e o código da mala é AARGH.

“Elf” — Premir a tecla de pausa e escrever HIGHLANDER, no decorrer da acção, a tecla I permite jogar com vidas ilimitadas, S avança um nível e E invoca a máquina voadora.

Commodore Amiga:

“Brat” — Códigos de acesso aos níveis mais avançados: NOKITAGO, ZUMOHATO, NAGA TSU.

“Parasol Stars” — Escrever a WORD durante a acção, seguido



das teclas. Para obter os respectivos poderes: C incrementa os créditos e L pára as vidas, G paralisa os inimigos, M recolhe as três estrelas, X acede ao mundo secreto, F1 a F10 selecciona o nível (mundo).

“F 29 Retaliator” — Introduzir THE DIDI MEN no nome do jogador, na acção basta premir Enter para aterrar o avião, sem o mínimo dano material. Quando o piloto é atingido e/ou morre, o próximo jogo continua com o mesmo piloto e “status” intacto.

“Ikari Warriors” Escrever FREERIDE para obter vidas infinitas em ambos os jogadores.

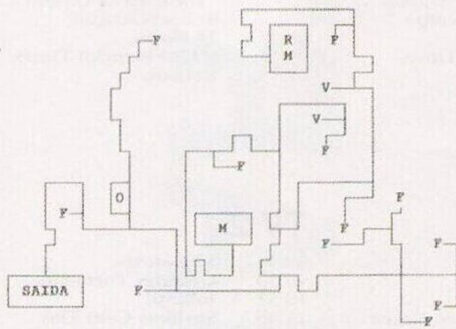
“Prince of Persia” — Premir Caps Lock e L para avançar um nível.

O espaço aventura prossegue com uma série de dicas para o





A sensual Elvira



MAPA DO LABIRINTO DO JOGO "ELVIRA"

F = Fim/Não Continua
O = Ovo de pássaro
M = Toca dos Monstros
V = Dá a volta/Repete
RM = Caminho repetido

jogo "Elvira", isto é, a localização de diversos itens essenciais à conclusão da aventura.

A fim de evitarmos mal-entendidos, alertamos que este material não se trata da solução completa.

"Elvira"

Para matar a cozinheira é necessário lançar sal na sua direcção. Este objecto encontra-se na câmara de torturas. Ainda nesta sala é possível apanhar a tenaz ("pair of tongs"); contudo o espírito do antigo carrasco abate-se sobre qualquer viva que ouse entrar nos seus domínios. Primeiro temos que dar descanso à criatura sobrenatural. Recolhamos o esqueleto e depositamo-lo num dos túmulos da catacumba.

A chave da porta fechada no

jardim encontra-se numa pequena casa habitada por um cadáver de um ancião (morto por um lobisomem), debaixo das cartas. Depois de aberta a porta, é necessário preparar a poção "Herbal Honey" para identificar todas as plantas existentes nesse compartimento.

Para activar o canhão, numa das torres do castelo, é indispensável o uso da tenaz e do carvão em brasa. Este ingrediente está a cozinhar. Caso a caminhada demore um pouco mais do que o previsto e o carvão arrefeça, basta regressar à cozinha e reacquer o dito objecto no forno.

O cofre de Emelda encontra-se na torre, destruída pelo canhão, e só pode ser aberto com seis chaves de ouro.

Os estranhos animais que habitam o labirinto têm o peculiar costume de roubar objectos. Há que proceder com a máxima atenção quando circularmos neste complexo. É conveniente aguardar trinta segundos em cada esquina, antes de tomar novo rumo.

Para matar o homem (nas torres) que protege o cofre é necessário o uso de uma besta e flechas. A besta encontra-se na mansão, na sala das armas. As flechas estão guardadas no piso superior e são dez unidades. Antes de usar a besta com alvos reais, é conveniente praticar um pouco no alvo de treino, no jardim.

No labirinto há um buraco onde se encontram imensos bichos perigosos. Ao chegarmos, utilizamos a poção "Fingerlight Spell" para os matar a todos de uma só vez. No interior do buraco o protagonista deve apanhar o anel perdido.

O livro dos feitiços encontra-se na casa da Elvira, no quarto repleto de livros.

Na igreja, junto aos bancos, há um livro de orações cuja capa é forrada com pele de animal, é esta pele que nos interessa para

fabricar as poções "Pieces of Manticore Hide".

Para derrotar mais facilmente o capitão da guarda, pode-se utilizar a besta para lhe reduzir a energia.

Lista dos ingredientes e respectiva localização:

Honey, White Wine — Despensa/cozinha

Hay — Entrada da casa (perto do lobisomem)

Dandelyons, Elderberries, Blood root, Aconite, Rose petals, Parsley, Witch Hazel — Estufa/Jardim

Maggots — No pescoço do homem morto/jardim.

Poppys — À entrada da estufa

Mushrooms — Jardim

Bird's Egge, Thistle, Nettles — Labirinto/Jardim

Moss — Poço

Deadly Nightshade, Belladonna — À entrada da casa do homem morto

Algae, Blood lily, black lotus, Lily flower — No labirinto (esconderijo das criaturas que roubam)

Hawthorn — À entrada da estufa

Laudnum — Piso superior da mansão, no buraco da casa de banho

Fern — Labirinto

Pieces of manticore hide (livro) — Igreja

Spyder's Web — à entrada das celas/calabouço

Bleeding heart, Plantain, Hellebore — Estufa

Bird feather — Após a morte do falcão/jardim

Dogwood, Fire thorn, Flame flower — Junto aos muros, à entrada do jardim

Centipedes, Earwigges, Beetles — No interior das celas/calabouços (no total de 5)

Maidenhair ou Maiden tree leaves — Perto da entrada da estufa

Absinthe — Bar/mansão

Horse hair — Estábulo

Ivy — À entrada das torres, nas paredes

Mostera — Mansão, no mesmo

quarto das estacas

Mistletoe — Perto do alvo/jardim

Vampire dust — Resulta da morte da vampira

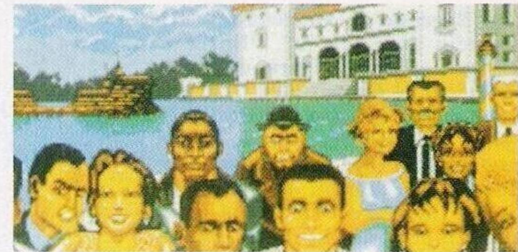
Spyder — Nas celas/calabouço (no total de 10)

Water lily — ?

Agradecemos aos leitores Miguel Martins, Nuno Silva, Paulo Dias e Miguel Salvador da Silva pelo material enviado.

Este último leitor, autor das "dicas" para o "Elvira", residente na Aldeia Branca, Areias de Pêra, 8365 Armação de Pêra, pretende saber a localização da planta Water lily, da Espada sagrada e da chave de ferro que abre a porta no fundo do poço.

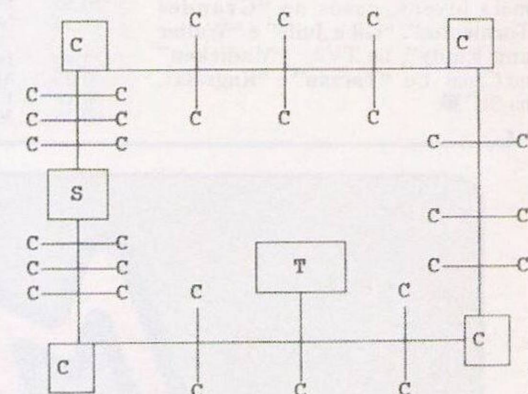
Quem já concluiu esta aventura, não terá dificuldades em ajudar o nosso colaborador em apuros.



"Fascination"



"Parasol Stars"



MAPA DO CALABOUÇO DO JOGO "ELVIRA"

F = Fim/Não Continua O = Ovo de pássaro M = Toca dos Monstros